ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

SINKADUS

10 kr

ALVSPECIAL

Regler och målningsguide

DRAKRIDDARNA

Nytt äventyr

Nya kort

Nya golvplaner

Algeroths Krigsmaskiner

PRETORIAN STALKERS

Nya kort till Blood Berets

Extra bonus !!!

SUPER POSTER

39



NYA FIGURER TILL



Drakriddarna

Du som saknat fler äventyr till figurspelet Drakriddarna behöver inte vänta längre – här kommer nya figurer, ny spelplan, fler kort och ett nytt äventyr!

ALVERNA



ILLUSTRATION: HÅKAN ACKEGÅRD

av Chaz Elliot

KAOS SJUKDOMSHÄRJADE tentakler ringlade sig ut ur oceanens djup för att långsamt kunna omsluta landet i ett förkvävande grepp. Långt innan detta skedde hade västerns dalar genljudit av sångerna från de uråldriga träden och från alla de andra goda ting som levde i trygghet under de sköna harmoniernas beskydd. Långt innan de mänskliga varelserna krälade ut ur sina kalla, mörka grottors gömslen hade alvfolket rest sina höga skogsstäder och uppnått en sällsam frid i samvaron med världen. Dessa ädla odödliga, som kallade sig själva för awri, färdades vida omkring i landet i sökandet efter allt större kunskap om världen, och för att stödja naturens mystiska kör med sina röster och sina händers arbete.

Till slut fann en av Kaos ständigt sökande tentakler vägen in till alvernas öppna sinnen. En ton av dissonans uppsteg i skogen. De som följde denna annorlunda melodi ansåg att alvernas roll i världen inte skulle vara vårdarens. Istället argumenterade varalalverna, som de kallades, för att deras rätta öde var att härska över världens alla framspringande raser med svärdets och den pansrade näven makt.

Ett långvarigt inbördeskrig spred sig likt en blommande blodröd ros när alv slogs mot alv och syskon dödade syskon. För första gången sedan världens begynnelse tystnade skogarna av bävan och fruktan inför den konflikt som rasade runt om. Till slut flydde varalalverna österut och lämnade västern bakom sig till priset av sin odödlighet, men inte förrän de hade dödat många av sina fränder och plundrat awris städer. Under det som sedan kom att kallas Den Långa Resan begav sig varalalverna iväg över havet till Ödelanden. De förde med sig ett flertal mäktiga magiska föremål, och bland dessa fanns awris allra högst skattade ägodelar: Astari, de magiska juveler som tillsammans innehöll awris samlade kunskap och makt.

Trots att varalalverna gett sig av upphörde inte stridigheterna bland de övriga alverna. En fraktion bland de kvarvarande awri nöjde sig inte med att bara låta de Kaos-fläckade alverna ge sig av. De svor evig hämnd mot varalalverna och följde strax fienderna i hälarna. Jakten ledde till människornas länder och syftade till att återerövra de oskattbara Astari, eller att dö under försöken. De awri som stannade kvar strök all kunskap om varalalverna ur sina krönikor och vände ryggen åt resten av världen för att leva för sig själva enbart, även om de fortfarande minns sina hämnande syskon i sina sorgsnare sånger. Dessa awri kallas vanligen för högalverna i de dödliga kusinernas legender.

Genom åren har de hämnande alvernas beslutsamhet börjat vackla. De alver som förföljde varal har splittrats i tre stammar. Suli, som ibland kallas för skogsalver, är de som bevarat de sista resterna av skogsrikets traditioner och kunskap. Sinar, som många känner som havsalverna, gav sig ut på haven och utvecklades till ojämförliga handelsmän och upptäcktsresanden. Idag är det bara surni som minns eden med lika stor intensitet som den dag den svors, för trots att många generationer och århundraden passerat sedan dess hålls sökandet ännu vid liv.

Surni

SURNIALVERNA är de oftast sedda av alla alver, eftersom deras sökande efter Astari-stenarna driver dem vida omkring och låter dem komma i kontakt med människorna och alla de andra raserna. De är också de grymmaste av alla stammarna. Surnis obevekliga strävan efter det uråldriga målet har lärt dem krigarens väg, och ryktet om deras machiavelliska envetenhet är välförtjänt.

Surnialverna, även kända som Återlösarna eller stadsalverna, har vunnit stor respekt från männis-

korna, respekt sprungen lika mycket ur fruktan som ur beundran. Surni allierar sig emellanåt med människornas härar, men bara så länge detta hjälper dem att uppnå de långsiktiga målen. Eftersom surni planerar längre in i framtiden än de mer kortlivade människorna är deras motiv ofta fullständigt obegripliga för alla mänskliga vänner, vilket gör dem till mycket oberäkneliga följeslagare.

Surnialverna styrs av deras Ard Righ och Ard Riana, som ledde anfäderna från västern under den första jakten. De första surni offrade en del av sina långa liv, tillsammans med en del av sina barns, för att Ardernas odödlighet skulle kunna upprätthållas. Detta försäkrade att senare generationers surnialver aldrig skulle tappa siktet på det mål förfäderna övergav sina hem för: det fullständiga återtagandet av Astari och total hämnd på varalalverna. Righs och Rianas eviga styre har gett surni det fokus som de behöver för att aldrig glömma sitt sanna öde, till skillnad från suli och sinar.

Surnis oefterlikneliga stridsstyrka interfolieras av två speciella krigartyper. Den första av dessa är fiannia, som står direkt under Righ och Riana. Varje fian utväljs bland surnibarnen vid späd ålder och tränas av surnis stridsmagiker, de så kallade druach, till att bli de skickligaste och mest hängivna krigarna på hela planeten. Fiannia är surnis ädlingar, men till skillnad från andra folkslag baseras tillträdet till denna klass enbart på kunskap och inte födslorätt. Dessa utvalda alver tjänar sina Arder på oräkneliga sätt: som livvakter, som guvernörer och administratörer, och som rådgivare och generaler över surnis arméer.

Druacherna väljs ut vid födseln och sänds för att övas i skogsalvernas gamla skogar. Bortsett från de världsfrånvända awri är dessa krigarmagiker de sista utövarna av de urgamla trädens kraftsånger. När utbildningen närmar sig sitt slut måste den unga novisen ge sig djupt in i skogen för att konfrontera falenn, de tänkande silverträden, som är lika gamla som världen. Med hjälp av de sånger novisen lärt sig måste han övertyga falennträden att tro på novisens övertygelse i att följa det heliga kallet. Om novisen lyckas kommer falennträden att ge upp en del av sig själva för att hjälpa surnis syfte. Denna hjälp består av en silvergren från ett av träden. Av grenen måste den unga magikern forma en stav genom vilken den mäktiga jordmagin kan kanaliseras.

Innan de unga druacherna kan hantera sina stavar måster huden först prydas av en uppsättning tatueringar som skydd mot kraften i de vilda sånger de sjunger. Det är få ting som kan inspirera en surnihär lika mycket som åsynen av druacherna där de skrider fram genom härens led. Med stavarna upplyfta framför sig på bara armar, och tatueringarna klart lysande av den outsägliga jordmagins rättfärdiga ljus, spanar dessa stridstränade magiker över slagfältet, redo att släppa loss sin vedergällning över alla de oförsiktiga fiender som vågar korsa deras vägar.

Hela surnihären är något av en legend. Huvudstyrkan i surnis armé består av en välbalanserad samling bågskyttar, pikenerare och infanteri. De Drakättade, surnis tunga infanteri, kompletterar Återlösarnas armé, och druacherna ger sitt magiska stöd. Surnis ädlingar ger ofta upp de privilegier titlarna ger och leder alvarméerna från frontlinjen, där de kämpar jämte övriga alver i striden. En titel betyder ringa för fiannia när surni möts av svärdseggar och spjutspetsar. Ädlingarna avstår aldrig från att gå till strid när det handlar om att hjälpa en kusin.

Varal

NÄR VARALALVERNA väl tagit sig över havet och nått fram till Ödelanden slog de sig ner där under många årtionden och verkade likt ett sår i världens sida. De åstadkom så många onda ting de kunde, men Ödelanden var svårt förvanskade redan när de anlände. När alverna så småningom fick slut på varelser att pervertera vände de åter blicken åt det håll de kommit från. De såg hur de kvarvarande alverna levde i något som liknade harmoni med människorna, dvärgarna och de andra tänkande varelserna. I dessa nykomlingar såg varalalverna nyckeln till den slutgiltiga segern över awri, och så, härdade av sina år i Ödelanden smög de sig tillbaka över havet till människornas länder tillsammans med sina förvridna följeslagare.

Varalalverna har varit en snabbt spridande varböld på planeten sedan dess. Deras onda magi är ofta mer än vad någon armé kan stå emot. Varalhären, under namnet Fane, leds av en alv vid namn Cromach. Han är den äldsta av de som överlevde Den Stora Färden och är den som har huvuddelen av de stulna Astari i sitt förvar. Sedan han återvänt har han genomfört ständiga anfall mot dvärgarna, människorna och de gamla alvsläktingarna i en rasande storm av förstörelse och olycka.

Hären består huvudsakligen av svartfolksvarelser som förts över från Ödelanden, varelser som är kända enbart som de Onda. Varje trupp av de Onda leds av en varalsoldat, som kallas för Herren. Hären förstärks dessutom av De svarta hjärtana och Vildarna, elittrupper av varalalver respektive onda magiker. Dessa förmedlar Cromachs ord till Herrarna med religiöst nit. Cromachs mäktigaste vapen är Bannochai, en trio mäktiga, odöda trollkarlar som bundits till det materiella planet genom tre av de mäktigaste Astari-fragmenten. De beryktade Banshee är de mest vedervärdiga av Cromachs egna skapelser. De är hybridvarelser, flygande alver förvridna av Astari. Oskyddade själar som hör dessa varelsers mörkersånger kan drabbas av omedelbar död.

Striden mellan surni och varal tycks evig, men till slut måste den ena sidan falla. Alvernas arv är uråldrigt, men deras historia är bara lika gammal som morgondagen.



Surni–befälhavare. Produktnr 5004.



Surni–svärdsmän. Produktnr 226.



Surni–bågskyttar. Produktnr 227.



Surni–spjutmän. Produktnr 228.



Druach–magiker. Produktnr 5001, 5002 och 5003.

FIGURERNA MÅLADE AV DALE HURST

ALVÄVENTYR TILL DRAKRIDDARNA

ALVKONUNGENS BORG

DETTA MYCKET SVÅRA ÄVENTYR kan med fördel spelas med de alvfigurer som presenterades i artikeln ovan. Du behöver också klippa ut och klistra upp de extra korten och spelplanerna på nästa sida.

All kursiverad text skall spelledaren läsa upp för spelarna.

DEN GAMLE VISE *alvmagikern Hippolektrion har förtäljt för er den spännande berättelsen om Isdrakens skatt och hur några tappra hjältar lyckades bekämpa de ondskefulla Mörkerherrarna. Men berättelsen är inte slut: den röde Mörkerherren lyckades undkomma och flydde i andeform genom De Dunkla Skogarna till det gamla alvriket. Mörkerherren hemsökte den ädle Arwi–alvkonungen Teneldor och har nu lyckats besätta hans själ. Ni måste ta er till Teneldors borg och befria honom! Men ta er i akt, för Mörkerherrens grepp om alvkonungen är starkt och ni måste döda honom utan att Teneldor kommer till skada.*

Information till spelledaren

ALVKONUNGENS BORG är försatt i evigt mörker och därför får spelarna inte se vad som finns i ett rum förrän de befinner sig inom två rutors avstånd.

Först då skall du lägga ut de monster och föremål som finns på kartan. Orcherna ser givetvis i mörker och får skjuta pilar ändå!

1. Så fort äventyrarna ställer sig på en ruta framför en dörr materialiseras en nätt liten älva i luften framför dem. Hon piper: *"Alvernas konung finns i det höga tornet, men ni måste ursäkta honom – han är inte riktigt sig själv..."*

   Dörren med fällan bär en Mörkerherres ansikte i bronsrelief. Den andra dörren har en likadan skulptur, fast föreställande en alv med nobla anletsdrag.

2. På golvet i korridoren är inhugget med sirliga bokstäver: *"Lättan väg är lång att gå – Kortan väg är svår ändå"*.

   Den låsta dörren rakt fram har en relief i brons av en Mörkerherres ansikte. Den låsta dörren med fällan bär alvkonungens ansikte.

   Dörren i vänstra änden av korridoren är prydd med en kort repstump. I dörren i högra ändan har ett moln ristats in.

3. Trollet har en medaljong med alvkungens ansikte på runt halsen. På baksidan står: *"Säg mitt namn blott gånger tre, och det fördolda du skall se"*. Om man säger namnet *"Teneldor"* förflyttas man till 4 och ser den hemliga dörren.

4. På denna vägg hänger en gobeläng, föreställande alvkonungen Teneldor som hänger en medaljong runt halsen och sedan går rakt genom en vägg. Bakom gobelängen finns en hemlig dörr, som bara kan upptäckas om man har medaljongen i rum 3.

5. På pelaren hänger en stor spegel med guldram. I spegeln tonar en sirlig skrift fram: *"Häng mig upp på gyllne krok"*.

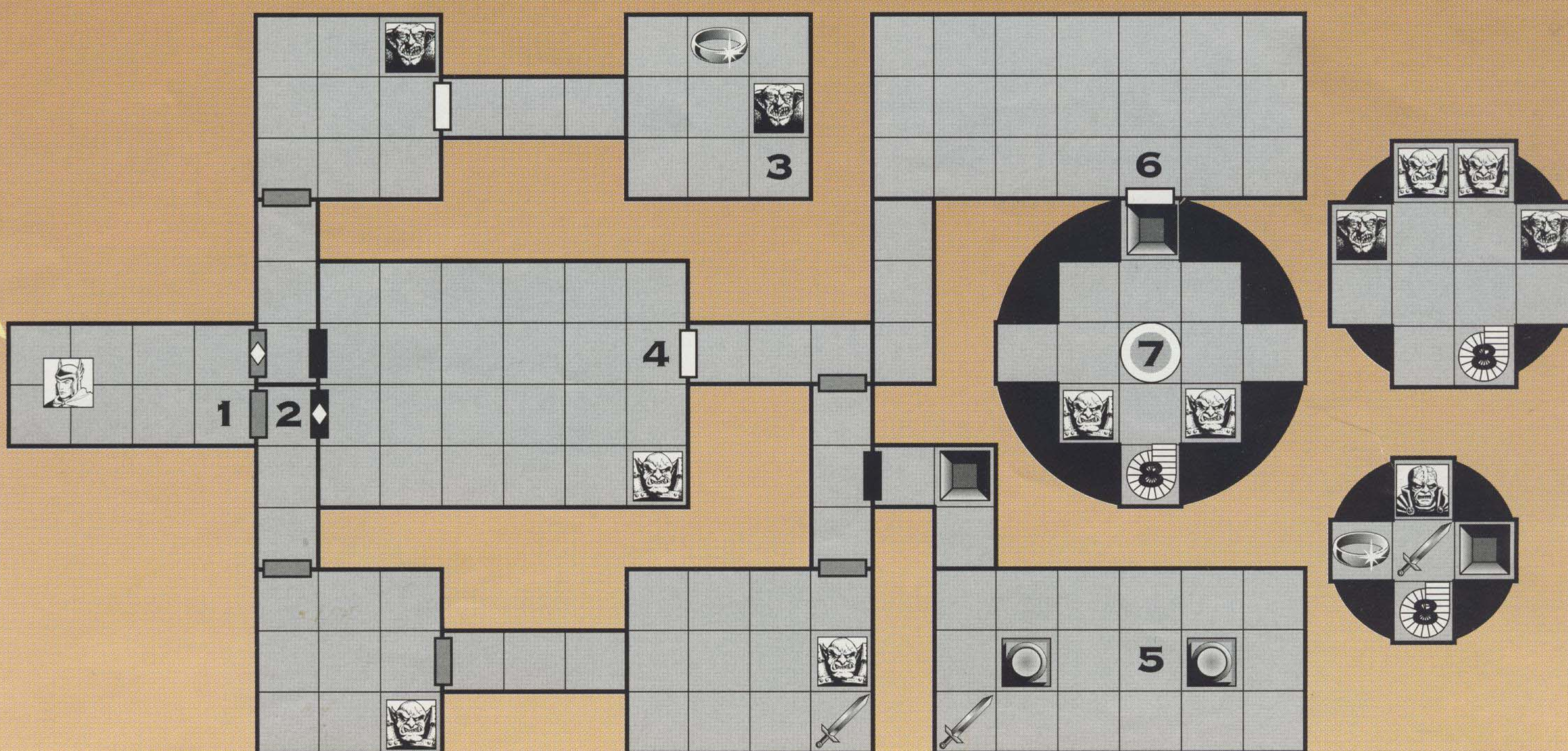
6. På väggen sitter en krok i guld. Om man hänger upp spegeln från rum 5 här, så syns den hemliga dörren innanför ramen. Dörren kan också upptäckas om man LETAR.

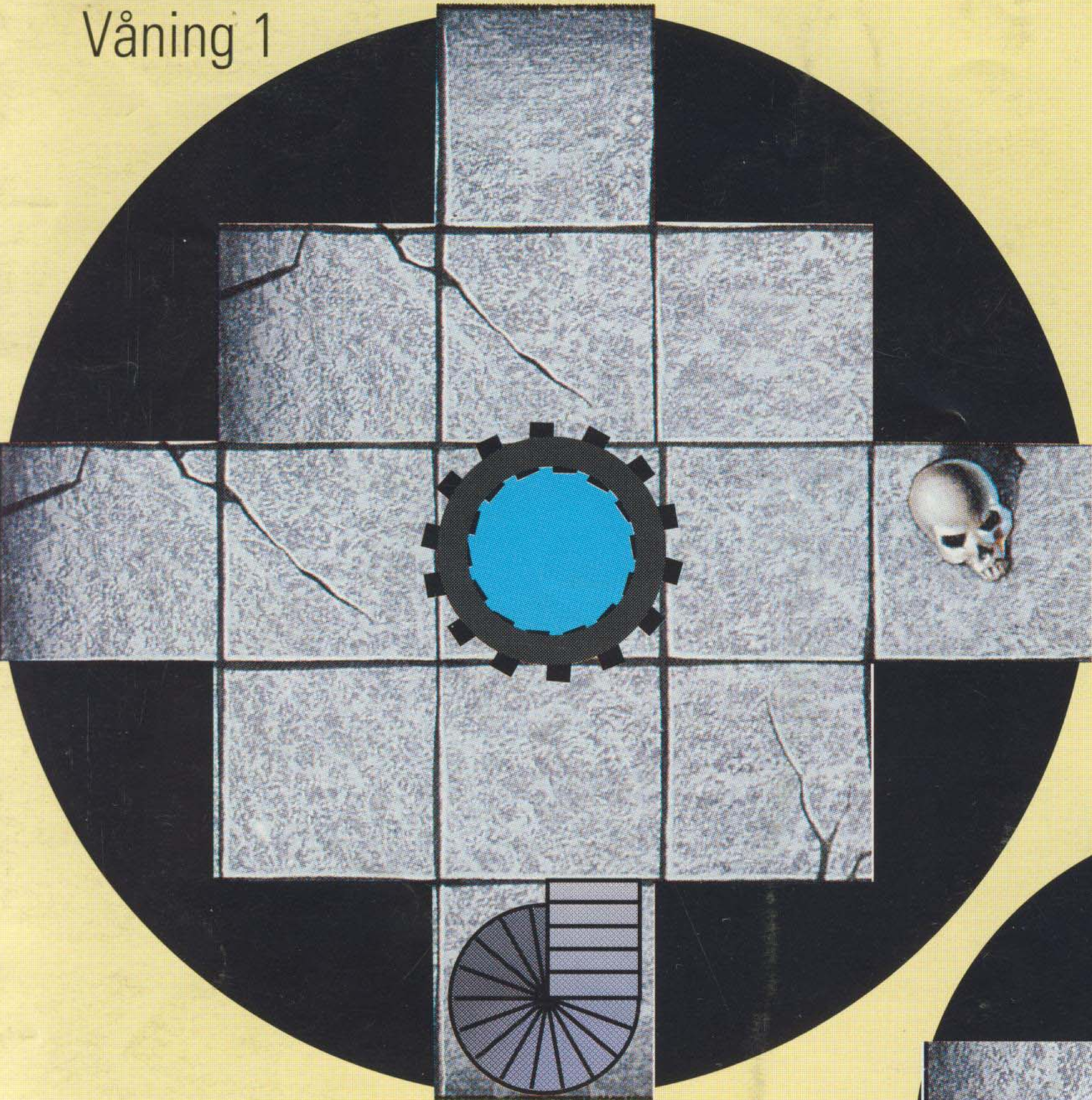
7. I rummets mitt finns en magisk fontän. Ställer man sig i den får man slå spelets alla nio tärningar. Träffarna tar bort motsvarande antal skadepoäng.

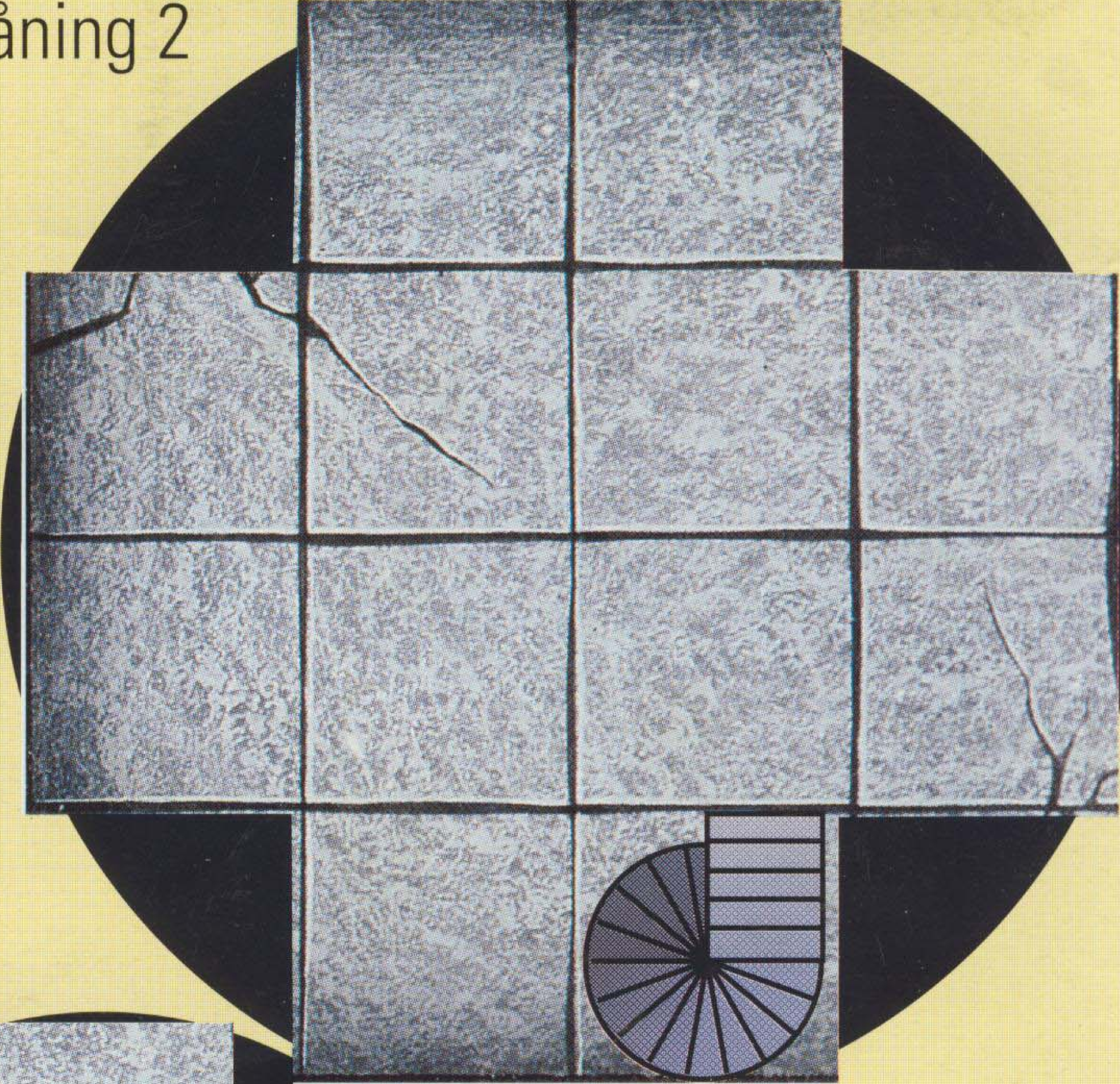
8. En trappa som leder uppåt. Om man förbrukar en förflyttningspoäng hamnar man på trappsymbolen på nästa våning.

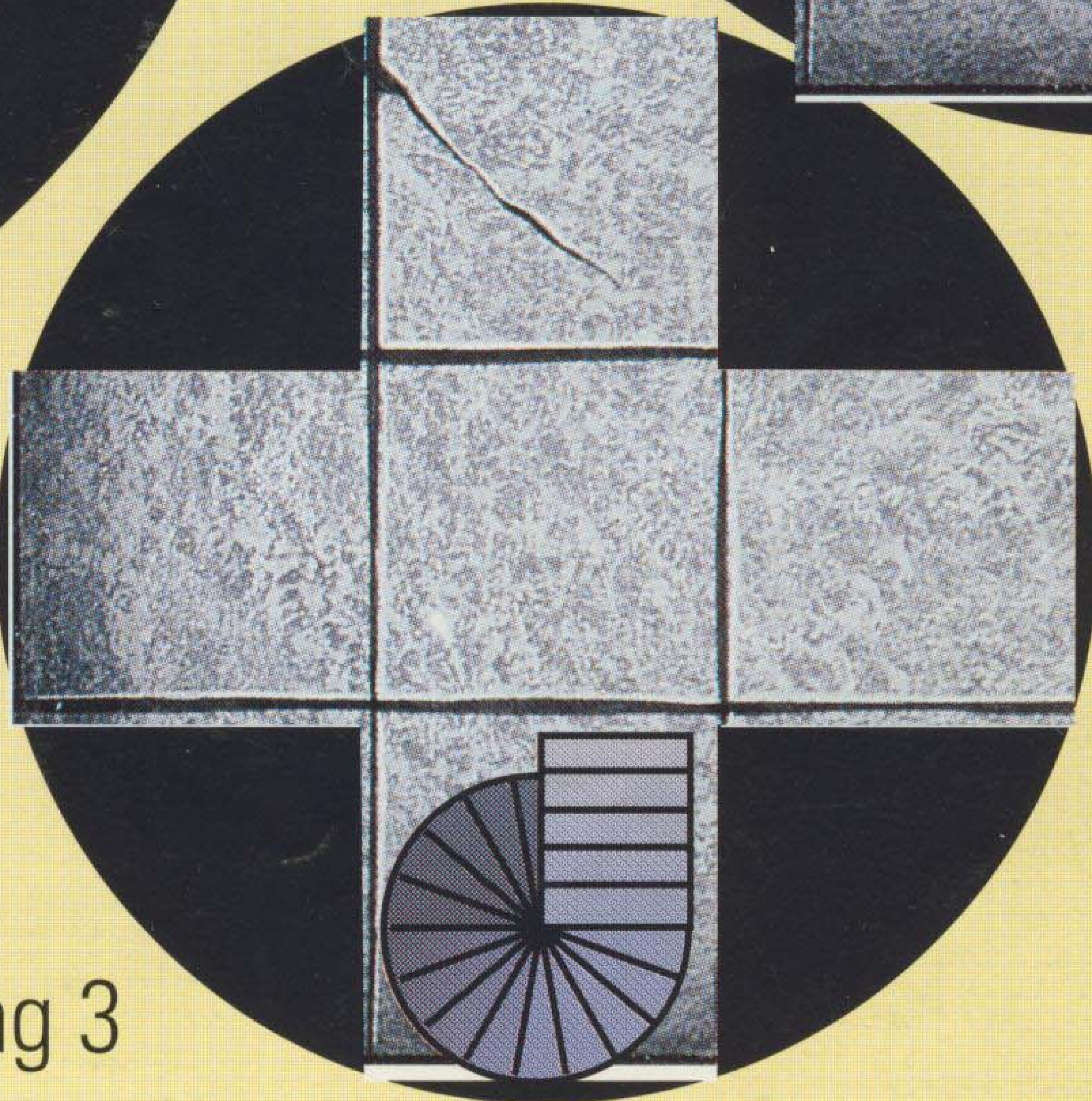
9. Här, högst upp i tornet, står den besatte alvkonungen. Varannan omgång är han sig själv, varannan omgång förvandlas han till den röde Mörkerherren. Han anfaller dock i båda formerna, varje omgång. Äventyrarna får inte anfalla honom när han har alvkonungens kropp.

   När mörkerherren är död är uppdraget slut och alvkonungen befriad.









Klipp ut korten och klistra upp dem på kartong!

MITHRÆL

7 6 5 4 3 2 1

Handlingar: 2
Förflyttning: 2
Försvar: 0
Anfall: Se Svärd
Besvärjelse: Se Astari–armbandet

MÄSTARE – MAGIKER – TROLLKARL – ADEPT – LÄRLING

GILYAD

7 6 5 4 3 2 1

Handlingar: 2
Förflyttning: 4
Försvar: 0
Anfall: Se vapen

MÄSTARE – FURSTE – HJÄLTE – RIDDARE – LÄRLING

VAPEN

ALVSKÖLD

Slå med 1 tärning av samma färg som rangen. En träff tar bort en av monstrets träffar *och* gör 1 skada på monstret.

MAGISKA FÖREMÅL

ASTARI–ARMBAND

Skapar ett magiskt kraftfält i alla rutor intill bäraren i vilket inget monster får anfalla. Armbandet kan bara användas tre gånger. Sätt tre gem på kortet och ta bort ett för varje gång armbandet används.



Plötsligt förvandlades världen till ett fullständigt inferno, kulorna tjöt genom luften och den växtlighet som bara sekunden innan hade gett sergeant McBride sitt skydd förvandlades till ett hav av flammor. McBride kastade sig ner på marken och skrek: "Farraday, riktning 12, tio eldstötar, NU!"

Farraday gick ner på knä och gjorde sig redo med Shellshockern, men han hade knappt höjt vapnet innan en våg av tjock, het och oljig rök forsade ner från åsen, vällde över honom och svepte med sig hans kropp och förde den ur McBrides synfält. Sergeanten spanade uppför kullen från knästående och försökte urskilja något genom den ridå av eld som omgav honom. Han såg inget, men dånet var öronbedövande. Explosionerna, skottsalvorna och sprakandet från de brinnande buskarna blandades med skriken från hans döende trupp.

Sedan såg han dem. Två väldiga skepnader som kom gående genom flammorna, till synes oberörda av den fruktansvärda hettan. De gick sida vid sida och bar på tunga kanoner som spydde ur sig plasma och granater. McBride stirrade på de fulländade stridsvarelserna och visste att han hade sett dem förr. Ögonen glödde till och med ännu starkare än den flammande elden, och de grymma leendena utstrålade endast kärlek till den förstörelse de åstadkom. Pretorian stalkers, tänkte sergeanten tyst och rullade över på sidan för att osäkra sin pistol, och upptäckte till sin fasa att armen blivit träffad och nu var helt bedövad. Pistolen syntes inte till någonstans. Han slöt ögonen, tog ett fast grepp om sin Chainripper och satte igång den. Dess välbekanta surrande drunknade i konserten av destruktiva ljud.



Pretorian stalker beväpnad med Semais lie med likkastare. Märkena och färgen på rustningen visar att den ingår i Cubiclua-falangen, underställd nefariten Alakhai på Venus.

Pretorian Stalkers

Dessa fasansfulla skapelser fick sitt namn av Imperials Blood Berets, som betraktar dem som sina svurna fiender. En Stalker är en formidabel stridsmaskin som saknar motsvarighet till och med i den mörka symmetrins styrkor, skapade av Algeroths tekroner och formade efter hans visioner av den yppersta frontsoldaten. Kroppen är ett teknologiskt underverk som bärs fram på motoriserade ben som drivs av servostyrda, artificiella organ. Stalkern är en maskin rakt igenom, sånär som på en enda organisk del, hjärnan, som ligger innesluten i det mekaniska huvudet. De mer ömtåliga organen och nervbanorna skyddas av flera lager pansar. Anledningen till den maskinella kroppen är att stalkern ska kunna bära med sig tunga understödsvapen i stil med eldkastare och granatkastare, eller vilka andra vapen som helst med stor eldkraft.

En Stalker föds

När en Pretorian stalker skapas sker detta genom en omsorgsfull ritual djupt nere i ett citadell. Här står tekroner samlade runt ett djupt, lavafyllt schakt tillsammans med två nefariter, den ene en hög officer skolad i stridskonsten, och den andre en mästare i Algeroths mörka symmetri. Ovanför schaktet står en Kättare, en mänsklig avfälling, på en plattform. Han har valt att ge sitt medvetande till Algeroth och får sin belöning när han återföds som en av de främsta stridsmaskiner världen skådat.

Nefariterna ger tecken och sedan sänks plattformen med Kättaren ned i lavan för att helt försvinna ned bland ångorna och flammorna, åtföljd av energiurladdningar från den mörka symmetrin. Efter någon minut dyker plattformen upp igen. Kättaren står stolt kvar med ett beslutsamt leende och brinnande kropp. Omedelbart börjar tekronerna bearbeta honom. De gör huden hårdare, förstärker lederna och anpassar kroppen för nästa steg. När de är klara förs Kättaren än en gång till plattformen för att återigen sänkas ner i infernot, denna gång under än starkare influenser från den mörka symmetrin. Så upprepas processen om och om igen, med tekronerna maniskt filande på kroppen tills både de och nefariterna är nöjda med resultatet. En tekron hänger sig åt att smida ett fruktansvärt vapen, Semais lie, och fortsätter att hamra på det tills det når fullständig perfektion. När Stalkern till slut är färdig ger krigsnefariten honom hans vapen, och den mörka symmetrins mästare målar en symbol i pannan ett utsökt och ständigt föränderligt mönster. Dess betydelse kan grovt översättas till "döpt i eld". Efter denna ceremoni får Stalkern träffa sin stridstvilling.

Tvillingarna

Pretorian stalkers uppträder vanligtvis i stridspar. Deras biodatorer är sammanlänkade för att uppnå största möjliga effektivitet. Den information som den ene erhåller länkas omedelbart över till den andre, vilket ger dem en mycket god kontroll över de situationer de hamnar i, vilket gör att de kan ge varandra eldunderstöd på ett mer effektivt sätt än till och med de legendariska Doomtroopersoldaterna. Om den ena Stalkern förstörs upphör länken omedelbart att fungera och den återstående stalkerns biodator går över till att enbart beräkna de data den själv är i behov av.

Stalkerns vapen

Standardvapnet är Semais lie, en väldig autokanon som normalt kräver två nekromutanter att bemanna. Detta vapen sprider död och förstörelse omkring sig, inte enbart genom massiva skurar av grovkalibrig, explosiv ammunition, utan även med hjälp av en 75 cm lång, rakbladsvass bajonett för närstrid. Lien är konstruerad så att man kan montera extra funktioner på den; de två vanligaste är granat– och eldkastare. Denna kombination har visat sig vara mycket effektiv i både öppen terräng och i strider i bebyggelse, där möjligheten att snabbt kunna växla mellan snabb punkteld och yttäckande massförstörelse är en nödvändighet.

Pretorian Stalkers i Blood Berets

Pretorian stalkers är väldigt kraftfulla fiender i BLOOD BERETS. Ett stridspar med full eldkraft är absolut något som kan mäta sig med en hel Bauhaus Rangers- eller Blood Berets-grupp. Det tunga pansaret och vapnen gör dem till en tillgång i Algeroths legioner, och det är ett fruktansvärt misstag att någonsin undervärdera dem.

En Pretorian stalker har flera egenskaper som gör den till en farlig motståndare, varav det kraftiga skyddet är en av de mest användbara. Pansaret gör att den kan röra sig i öppen terräng utan större bekymmer.

Varelsen är dessutom immun mot eld och gas, vilket gör den perfekt för strid i utbombade och infekterade miljöer. I BLOOD BERETS betyder detta att varelserna är immuna mot Gehenna Pukern. Stalkern har inget nervsystem som gör att den kan känna smärta, och är därför fullt aktiv till dess den dör. Detta simuleras i spelet av att en skadad Stalker har nästan lika höga värden som en oskadd. Den kan dessutom aldrig bli bedövad.

Eftersom varelserna har konstruerats med tanke på att vara de mest fulländade av alla frontsoldater kommer de bäst till sin rätt i öppen terräng. Däremot finns några nackdelar med att använda dem i grottsystemet. Storleken gör Stalkern och dess vapen mycket tunga och delvis svårmanövrerade, och får därför inte vända mer än högst 90° per handling. Detta är inte något problem i öppen terräng, men i trängre utrymmen blir det besvärligare. Det kostar därför en hel handling att vrida figuren i korridorer som bara är en ruta breda.



Levande kroppar förkolnar på ett hjärtslag, marken exploderar och tystnaden ger vika för infernaliska skrik. För en Stalker är detta levande poesi, helt i linje med hans perfekta symmetri.

Nekrotech

Semais lie

Grovkalibrig autokanon som skjuter explosiv ammunition. Lien har en extremt hög eldhastighet som gör det möjligt att faktiskt såga ner träd och liknande med vapnet.

Skada **14
Räckvidd Obegränsad

Likkastare

Denna granatkastare monteras under liens mynning. Om den används mot flera fiender kan granaterna göra skada på mer än en figur. Använd reglerna för truppminor — samma träffyta och skada; om vapnet används mot enstaka figurer används kortets skada.

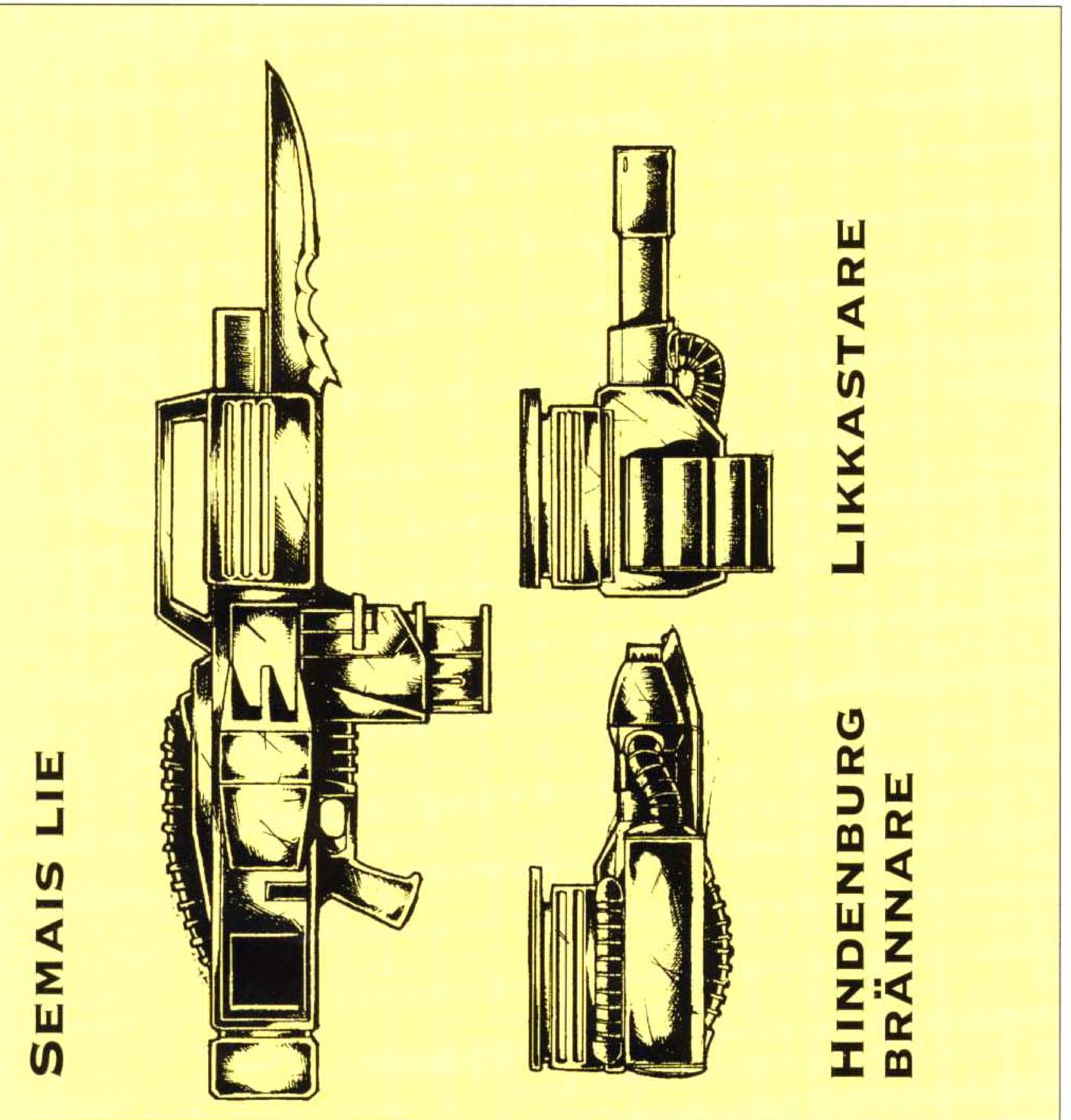
Skada **14
Räckvidd 6 rutor

Hindenburgbrännaren

Detta är också ett komplement till lien. Brännaren skjuter en seg, brinnande plasma. De figurer som överlever flammorna får inte utföra några andra handlingar än förflyttningar under sin nästa spelrunda. Vapnet kan bara avfyras varannan spelrunda.

Skada 10
Räckvidd 8 rutor

Steiner hoppade fram bakom Stalkern som gick genom det knähöga gräset, konstant spanade efter rörelser. Steiners Deathlockdrum var tom sånär som på två granater, och den ena av dessa lämnade trumman med ett ploppande ljud sekunden efter att han intagit sin eldställning. Det blev en direktträff. Tryckvågen när granaten exploderade förde med sig ett brinnande moln som sköt ut ur Stalkerns rygg och slungade splitter och jord i alla riktningar. Vågen slog emot Bauhaus Rangern och knuffade honom våldsamt bakåt och slet av honom ansiktsmasken när han tappade balansen.
Det tog honom ett par sekunder att fokusera igen, men när han såg i Stalkerns riktning hoppade hjärtat över ett slag. Den jättelika stridsvarelsen stod ännu upp med röken virvlande runt kroppen. Varelsen började långsamt röra sig och så mötte Steiners klentrogna blick den perverterade och ondskefulla varelsens röda glober.



NECROTECH

MÖRK LEGION

Lik kastare

Denna granatkastare monteras under liens mynning. Om den används mot flera fiender kan granaterna göra skada på mer än en figur.

Skada **14
Räckvidd 6 rutor

NECROTECH

MÖRK LEGION

Hindenburg Brännare

Detta är också ett komplement till lien. Brännaren skjuter en seg, brinnande plasma.

Skada 10
Räckvidd 8 rutor

Pretorian Stalker 1

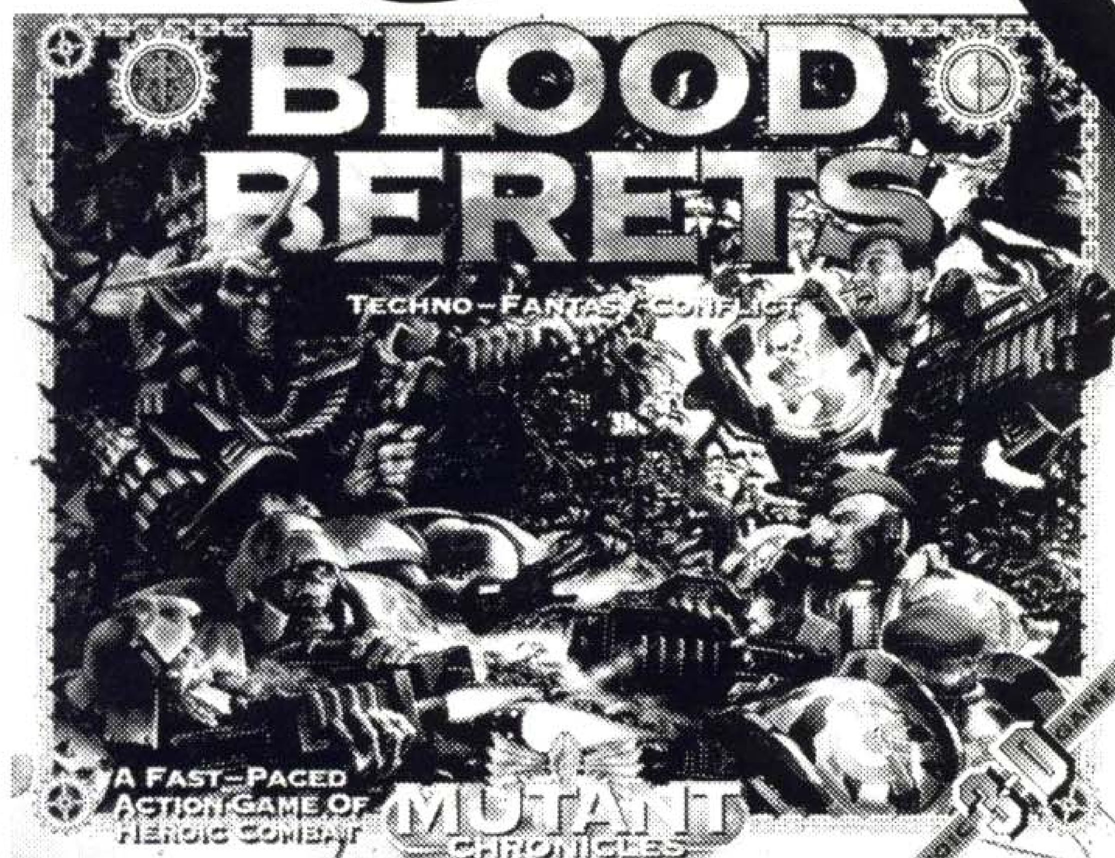
	Färdighet	Skada
Närstrid	15	13
Missilvapen	15	**14
Initiativ	11	
Handlingar	3	
Rustning	28	

Pretorian Stalker 1

	Färdighet	Skada
Närstrid	15	13
Missilvapen	15	**14
Initiativ	11	
Handlingar	3	
Rustning	26	

SINKADUS UTGES AV: TARGET GAMES AB, BOX 4628, 116 91 STOCKHOLM.

NYHETER:



BLOOD BERETS

NÄR INTE ENS bolagsarméerna räcker till kallar man på eliten. Man kallar på the Blood Berets. De har sett allt: träsken, sanden, isen. Men det var något särskilt med djungeln...

Tystnaden, förstärkt av det täta lövverket ovanför dem, pressade mot soldaterna när de metodiskt banade sig väg genom djungeln. Förutom enstaka diskreta blippanden från scannrarna var baskrarna inte mer än kamouflerade viskningar.

Sedan bröt helvetet löst. Avskyvärda, djuriska vrål slet sönder stillheten samtidigt som scannrarna gjorde våldsamma utslag. Vandöda legionärer störtade fram ur snåren och anföll med omänsklig vrede. Vapnen surrade igång och vräkte ur sig snabba skottsalvor som slet itu både djungel och motståndare.

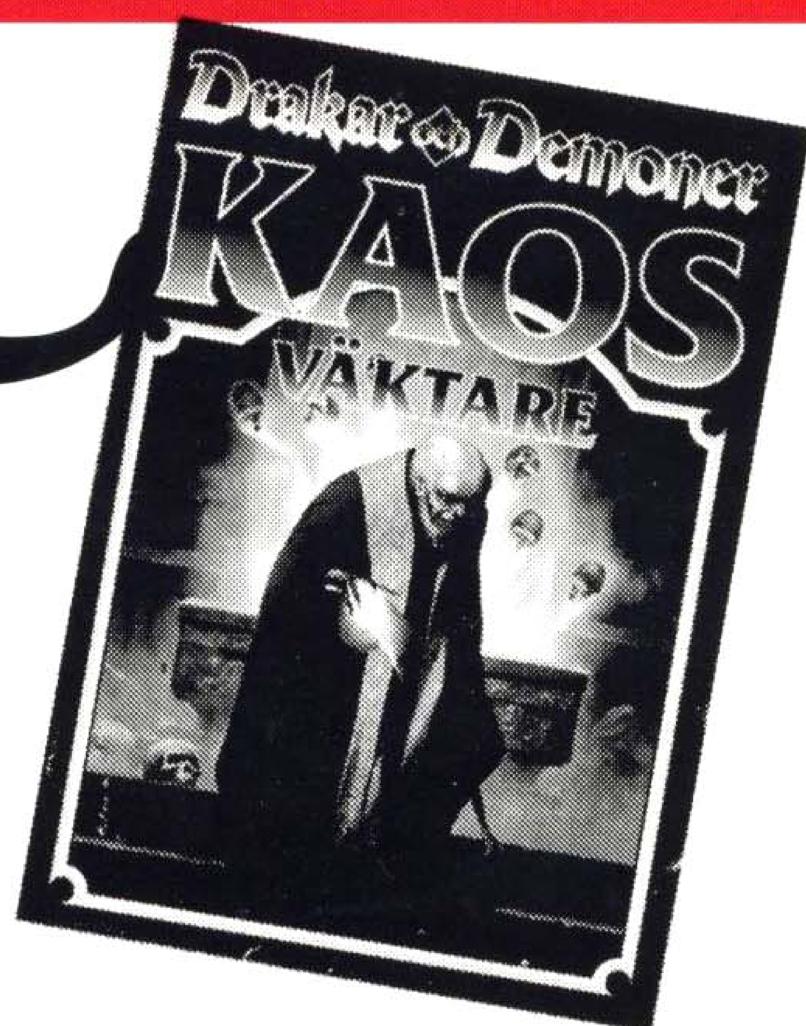
The Blood Berets hade anlänt.

ÄNTLIGEN ÄR DET HÄR – Blood Berets, vårt första brädspel i Mutant Chronicles–universumet!

Blood Berets handlar om några av drabbningarna mellan en elitenhet från Imperial Corporation och en odöd styrka bestående av legionärer och nefariter från den mörka legionen.

Det är ett spännande actionspel fyllt till brädden med spelgodis, exempelvis 16 detaljerade plastfigurer, 56 spelkort, nio–delad dubbelsidig spelplan, 70 spelbrickor och ett regelhäfte späckat med stämningsfulla illustrationer. I regelhäftet finns dessutom massor av spännande kampanjinformation om Mutant Chronicles som du inte hittar någon annanstans.

Och du! Se till att fylla i och lämna in kupongen här nedan när du köper Blood Berets, så får du 25:- rabatt!



KAOS VÄKTARE

DEN GAMLE MAGIKERN rätade på ryggen och uttalade med armarna uppsträckta de sista orden i den komplicerade besvärjelseritualen. Hela kammaren snurrade runt, och tid och rum virvlade genom existensen i en vansinnig kakafoni av dimensioner och portaler. Ett ångestvrål som av tusen fördömda själar skar genom magikerns huvud, och en svart klo sträcktes genom portalen fram mot hans panna.

Allt blev tyst. Genom portalen från de Grå Hallarna började nu ett flertal vilsna själar strömma fram, och magikern visste helt säkert att han lyckats med besvärjelsen, lyckats frammana något verkligt mäktigt. Han vände sig sakta om mot spegeln och lät ofrivilligt en liten blixt slå ut ur hand–flatan när han såg den fruktansvärda uppenbarelsen han hade förvandlats till...

Äntligen.

KAOS VÄKTARE är en regel– och kampanjmodul som kretsar runt de mest fruktade och oberäkneliga av alla de fasansfulla monster som befolkar Drakar och Demoners värld – Demonerna. Här finner du beskrivningar av fem olika demonklasser, regler för två nya magiskolor, över tjugo helt nya besvärjelser, nya yrken, färdigheter, ritualer, utrust–ning och mycket mera – kort sagt allt du behöver veta för att i din rollspelskampanj kunna använda demoner – Kaos väktare.



FIGUR PAKET

DENNA GÅNG domineras figur–paketet av Heartbreakers skotske mästerskulptör Chaz Elliott, vars eleganta Surni–alver och skräck–injagande Pretorian Stalker vi nu har den stora glädjen att kunna presen–tera. Missa inte figurpaketet – finns i handeln nu, i Heartbreakers tjusiga förpackning!

.... dessutom:

FANTASYROMAN 45 OCH 46; *Grybingens svärd* av Michael Moorcock och *Svärd och köldmagi* av Fritz Leiber.

Nästa Sinkadus finns i handeln i början av juli.














Paul Bonner

